

## АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Проектирование в графическом дизайне»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки  
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

**Направленность (профиль):** Графический дизайн

**Общий объем дисциплины** – 9 з.е. (324 часов)

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:**

- ОК-10: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;
- ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;
- ПК-2: способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;

**Содержание дисциплины:**

Дисциплина «Проектирование в графическом дизайне» включает в себя следующие разделы:

**Форма обучения очная. Семестр 3.**

**Объем дисциплины в семестре** – 1.25 з.е. (45 часов)

**Форма промежуточной аттестации** – Зачет

1. Вводная лекция. **Фирменный стиль, как визуально-графический комплекс. Терминология. Структура фирменного стиля, его базовые элементы..**
2. **Знакомство с большими графическими системами, такими как: пиктограммы, геральдика, экслибрисы, символы, эмблемы, как предшественники и базовые понятия в современной профессиональной деятельности при создании фирменного стиля..**
3. **Понятия: знак, пиктограмма, логотип. Знаки визуальной коммуникации как отображение общего содержания зрительного сообщения какой-либо информации. Методика проектирования товарных знаков..**
4. **Закон РФ «О товарных знаках, знаках обслуживания и наименованиях мест происхождения товаров», базовые положения. .**
5. **Шрифт, цвет и графический образ как базовые константы фирменного стиля. Цветографические приемы создания принципов комплексного формирования многоуровневой визуально-информационной системы..**
6. **Проектная графика. Документы фирмы, как объекты графического дизайна. Носители фирменного стиля: деловая документация, плакаты, листовки, флаеры..**

**Форма обучения очная. Семестр 4.**

**Объем дисциплины в семестре** – 1.25 з.е. (45 часов)

**Форма промежуточной аттестации** – Зачет

1. **Введение. Полиграфические издания и продукция. Знакомство с видами полиграфической дизайн-продукции..**
2. **Графическое оформление рекламной печатной продукции. Фирменный каталог. Идеино-смысловое содержание, конструктивное решение и верстка..**
3. **Проектирование рекламного фирменного каталога. Дизайн текстовых форм. Модульная система верстки..**
4. **Инфографика. Основные понятия. Виды графиков..**
5. **Информационный дизайн. Инфографика как представление сложной информации в доступной и графически выразительной форме..**
6. **Пиктограммы. Способы разработки пиктографических изображений, виды..**

**Форма обучения очная. Семестр 5.**

**Объем дисциплины в семестре** – 1.25 з.е. (45 часов)

**Форма промежуточной аттестации** – Зачет

1. Введение. Что такое торговая марка. Роль и значение торговой марки в графическом дизайне.. .
2. История. Происхождение торговой марки. Исторические примеры торговой марки. Современная торговая марка.. .
3. Типология товарных знаков. Словесные, изобразительные, комбинированные товарные знаки.. .
4. Проектирование товарных знаков. Элементы графических форм. Архетипичность товарных знаков.. .
5. Краткая история упаковки. Возникновение упаковочного дела.. .
6. Принципы пакетирования. Упаковка и окружающая среда.. .
7. Классификация упаковки. Назначение, материал, состав, конструкция, технология производства.. .
8. Основы проектирования картонных коробок. Значение и взаимосвязь техники функции и формообразования. Форма и конструкция упаковки.. .

Форма обучения очная. Семестр 6.

Объем дисциплины в семестре – 1.5 з.е. (54 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Введение. Отечественная и западноевропейская рукописная книга. Развитие книжного искусства двадцатого столетия.. .
2. Выбор формата. Пропорции книжных форматов. Формат бумаги и доля листа.. .
3. Внешнее оформление книги. Типы обложек и переплетов. Переплетный материал. Специфические особенности оформления. Суперобложка, футляр.. .
4. Особенности конструкции книжного блока.

Типология книжных блоков. Сшитый блок из сфальцованных тетрадей, вклейка, книжка-игрушка.. .

5. Архитектоника книги. Форзац, титульные элементы книги. Композиция внутренних элементов книги - начальные и конечные полосы, инициал, заставка, концовка, маргиналии.. .

6. Справочно-вспомогательные элементы. Колонцифра, колонтитулы, оглавление, указатели, нормы и сигнатуры.. .

7. Иллюстрирование художественной литературы. Связь иллюстрации с сюжетом и текстом литературного произведения. Техника графики. Единство оформления издания.. .

8. Дизайн текстовых форм. Поля и форматы книжной полосы.

Модульная система верстки. Простой текст. Акценты в тексте. Стихотворный текст. Верстка текста с иллюстрациями.. .

Форма обучения очная. Семестр 7.

Объем дисциплины в семестре – 1.5 з.е. (54 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Введение. Что такое мультимедийные технологии. Роль и значение интерактивности в графическом дизайне. Коммуникативный дизайн.. .

2. Пространство мультимедиа. Объекты взаимодействия. Способы представления информации. Линейная и не линейная подача информации.. .

3. Интерфейс. Типы интерфейсов. Отличие от книги. Графический пользовательский интерфейс. Определение человекоориентированного интерфейса. Когнетика и локус внимания. Элементы управления. Юзабилити тестирование.. .

4. Дизайн сценарий Управление поведением пользователя. Интерактивные возможности сценария. Алгоритм построения сценария. Завязка, кульминация, развязка. Мизансцена.. .

5. Раскадровка. Тайминг. Основная единица времени в анимации. Расчет времени в тактовых листах. Экспозиционные листы. Причины и следствия. Циклы.. .

6. Создание персонажа. Анатомия персонажа. Характер и поведение. Структура персонажа с точки зрения программы анимации.. .

7. Анимация. Типы анимации. Программные средства анимации. Анимация персонажа, объектов инфографики и интерфейса.. .

8. Веб сайт. Типы сайтов. Структура. Дизайн главной и второстепенной страниц.

**Инфографика сайта. Программные и системные требования к дизайну сайтов.. .**

**Форма обучения очная. Семестр 8.**

**Объем дисциплины в семестре – 2.25 з.е. (81 часов)**

**Форма промежуточной аттестации – Экзамен**

- 1. Введение. Шрифтовая идея. Отличия шрифтов одного класса. Шрифтовое разнообразие.. .**
- 2. Закономерности построения гарнитуры. Маюскул, минускул, базовая линия шрифта, средняя линия, подстрочные элементы, выносные элементы, не шрифтовые символы, Типы жирности, сжатости, растянутости шрифта. Набор глифов шрифтового файла. Кириллица и латиница.. .**
- 3. Прописные знаки. Группа прямых знаков «ЕФНІЛТГПЦЧШЩ». Группа круглых знаков «СGDOQЭЮ». Группа знаков с диагональными штрихами «АКМVWXYZДЖИКЛМУ». Группа знаков с округлыми элементами «ВJPRSUBЗФЪЬЫЯ».. .**
- 4. Строчные знаки. Отличия строчных прямых и курсивных, рукописных, каллиграфических знаков. Правила построения строчных и курсивных букв.. .**
- 5. FontLab Studio. Основные принципы работы программы создания шрифтов. Правила генерации ttf и otf шрифтовых файлов. OpenType Features. Создание классов. Метрики.. .**

Разработал:

доцент

кафедры АрхДи

Проверил:

Директор ИнАрхДиз

Ю.В. Раменская

С.Б.Поморов